NR.1

f. 1,95
BF. 30

Bietel
POCKET



SPELLETJES-VERHALEN-
KLEURPLATEN

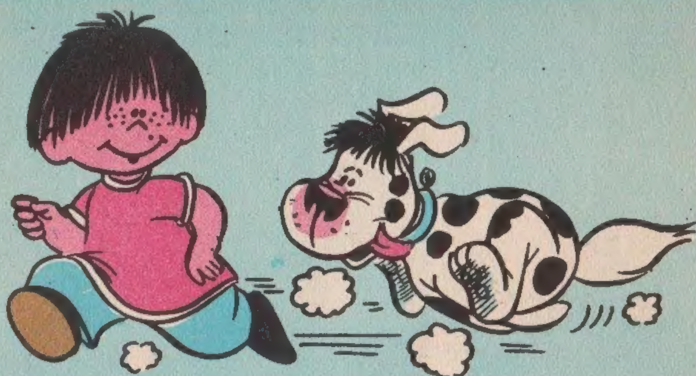


Bietel

POCKET

CLASSICS
LEKTUUR

BIETEL POCKET verschijnt tweemaal per jaar. Een uitgave van CLASSICS NEDERLAND N.V. - Alleenverkoop in Nederland: N.V. Uitgeversmaatschappij CLASSICS NEDERLAND, Postbus 5028, Naarden; in België: N.V. WILLIAMS LEKTUUR, Postbus 5, Turnhout-2300. Printed in Italy — 1972.



INHOUD

Bietel

Naar de bios










Ik heb vergeten SNOEPJES te kopen!


Waarom heb je daar niet eerder aan gedacht?
Je kan toch wel 's wat VER-GETEN!
AUW! Mijn TENEN! Kijk toch uit!


Snel, hè? Maar ik wil zo weinig mogelijk missen!
AUW! Nou sta je op m'n ANDERE tenen!
Sssst!
Jij weer!


Zo is het goed!


SSSSSTTT! KRAAK toch niet zo!
KRISP!
Mums!
KRAS!
148-2


OOOOOH! Ik heb mijn zakje met snoep laten VALLEN!
PLATS!


Alle snoepjes zijn eruit gevallen. Dat wordt ZOE—KEN geblazen!


HELP! EEN MUIS! ! !


Nee, hoor...IK ben 't maar! Hebt u m'n snoepjes gezien?
Ga toch ZITTEN!


Daar ligt er één... En HIER!
Hé...'n paar SCHOENEN!


Een paar DAMES-KANO'S gevonden... VAN WIE? ? ?
148-3


Geef mijn schoenen terug!
Oh, zijn ze van U?
Bij WIE hoort dat vervelende jochie toch?





GOEIE! Wat is die vent nou GROOT, zeg!

WEG DAAR! IK ZIE NIKS MEER! !

MENEER VAN DE KAARTJES! ! ! Wil je die knaap daar alsjeblieft weghalen!

Ga ZITTEN!


Kom maar! Ik breng je wel even naar je plaats terug!
Oké!


Hier is het!
Ah!
Mag ik even—?

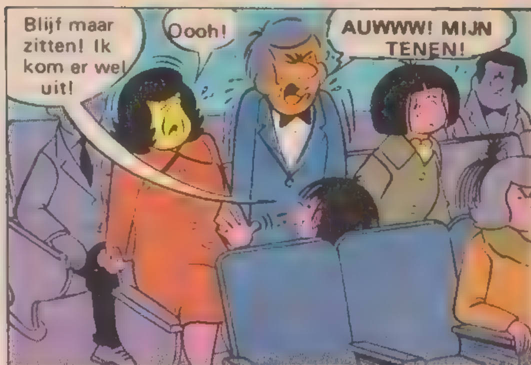

Nee maar....
AUWW! WEER m'n tenen!
Ik moet er toch LANGS!


Hai, hier ben ik weer!
Dat werd tijd!
ZIT-TEN!


EN NOU HOU JE VERDER JE GE-MAK! !
STILTE!!!
Schreeuw toch niet zo!

Twee minuten later...





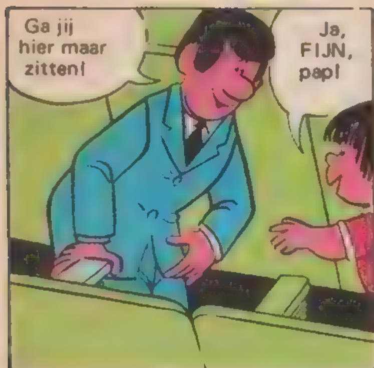
Even later...



Als Bietel zijn flesje half leeg heeft...







Als Bietel even later het flesje helemaal leeggedronken heeft...

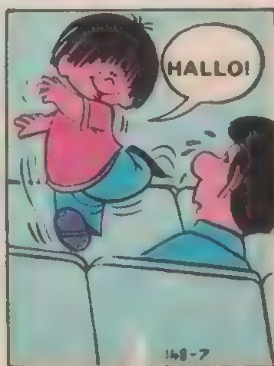






En even later....





Als Bietel eindelijk rustig zit...



BIO

TAXI!

TAXI!

Het was MIE-TERS die film!

TAXI!

En je hebt er helemaal NIETS van gezien?

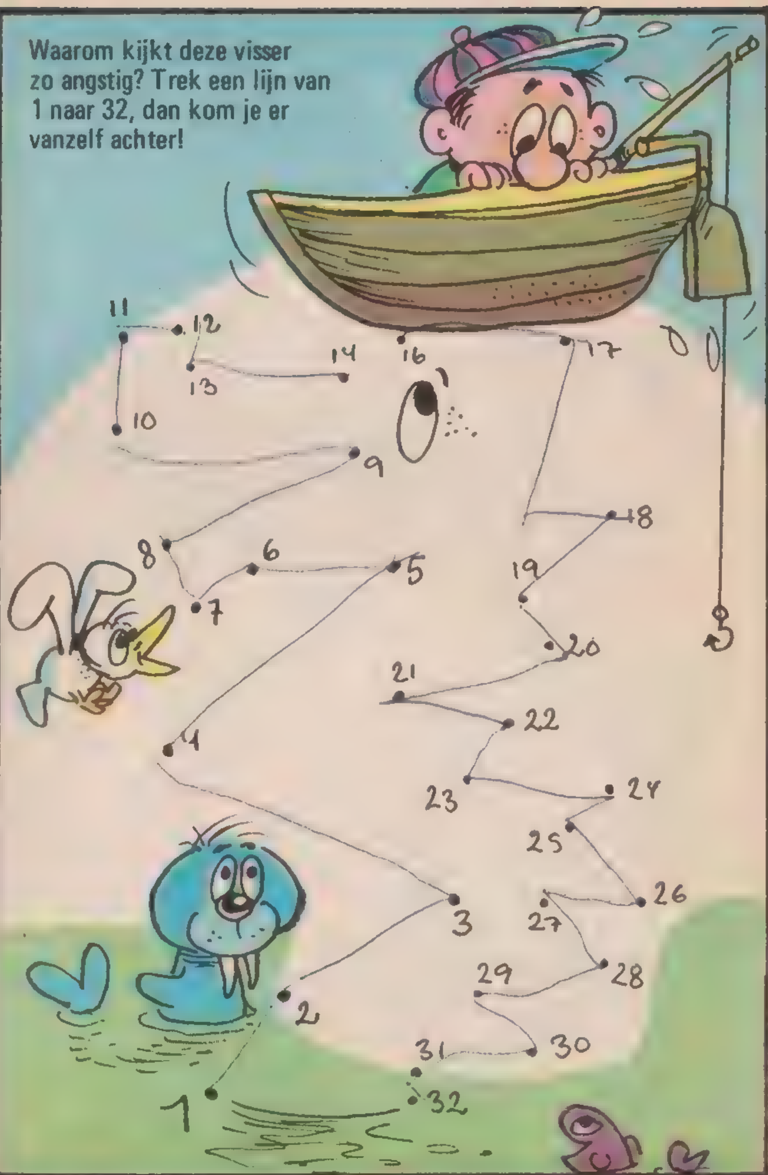
Van de film NIET, maar van BIETEL des te meer!

EINDE!

De fakier

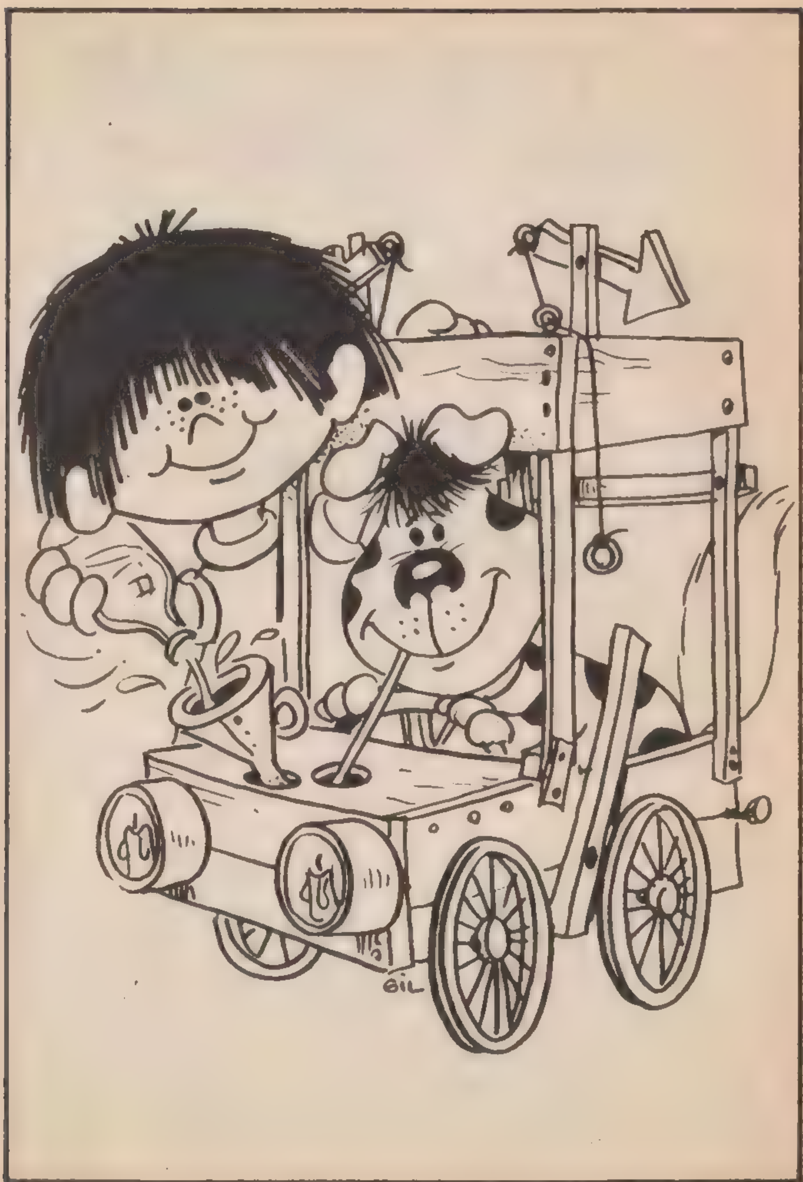
Volgens de fakier komt er een knoop in het touw als je bij het pijltje aan het touw trekt! Wat denk jij-- Is dat zo?




Waarom kijkt deze visser
zo angstig? Trek een lijn van
1 naar 32, dan kom je er
vanzelf achter!

KLEURPLAAT

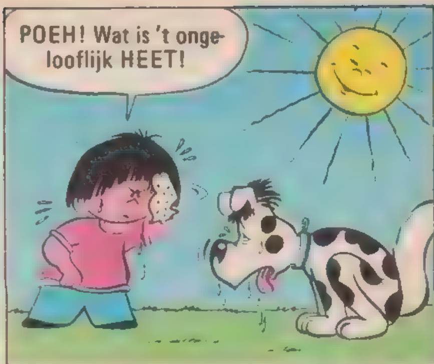



GIL

Bob Heinz:

Bietel

VERBODEN

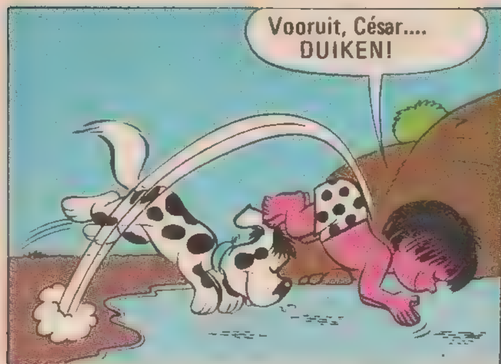











Vooruit, César.... DUIKEN!


Lekker water, hè?


Hé, komen jullie eens even GAUW hierheen!


Kun je niet lezen? Op 't bord staat toch dat je hier niet mag zwemmen?


Hoe kan ik dat nou weten als de een of andere sufferd z'n kleren over dat bord hangt? !
EINDE!

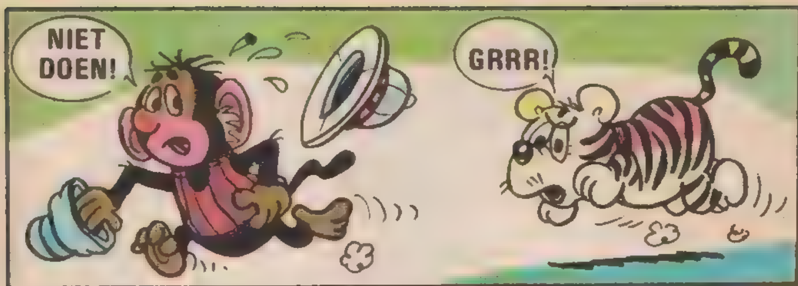
KOKO het jungle-aapje











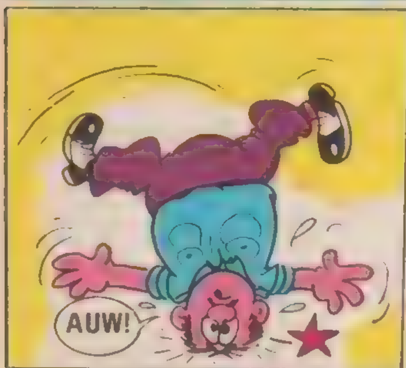


DAAAAG, streepjes-vriend van me! Ik ga de andere kant op, hoor!

Hoed of geen hoed, maar KRIJGEN zal ik je! !

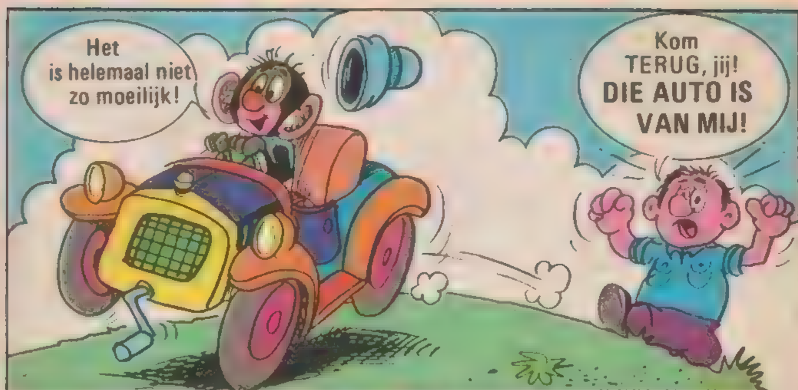
Koko is zo druk, dat hij de ape-vanger niet ziet, die naar zijn hoed aan het zoeken is... en BOEMS!

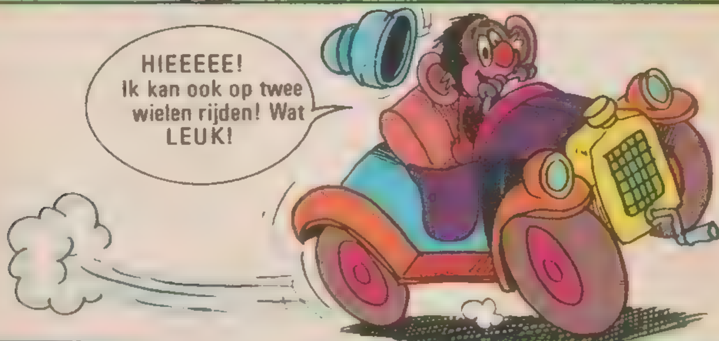









Het is helemaal niet zo moeilijk!
Kom TERUG, jij! DIE AUTO IS VAN MIJ!


HIEEEEE! Ik kan ook op twee wielen rijden! Wat LEUK!


SPUTTER! PLOING!
WAT NOU? De benzine is zeker op! En daar komt de ape-vanger aan!
Ha-ha-ha! Die komt niet ver! Ik heb je zo te pakken, ondeugende aap!



Zo is het, want de auto krijgt steeds meer vaart... omdat hij van 'n steile heuvel afrolt... Oh,oh, wat gaat dat AKELIG snel!

BAH! Daar gaat-ie... naar beneden!

HELPP! Maak dat je weg-komt... ik kan niet STOPPEN!

SLIK! Draai je stuur om!

Wat een GELUK dat ik zulke lange poten heb!

Ik zie NIKS meer! Mijn PET zit over m'n OGEN!

Met een harde klap botst de auto tegen een stuk rots! Koko vliegt door de lucht...

HELP! Nou ben ik toch tegen Langnek opgebotst... wat ZIELIG! !

Uiteindelijk komt Koko weer naar beneden...

Hé, wat raar! Het lijkt wel of ik VLIEG!

HELPPP! ZE VALLEN ME AAN!

Oh, ben JIJ het! Heb je een VLIEG-MACHINE?

Nee... een auto! Er zitten alleen geen WIELEN meer onder! Maar vraag me niet hoe dat komt! ! !

TOT ZIENS!

KLEURPLAAT



Aan WELK touwtje moet je trekken om het ventje te laten bewegen?



Antwoord: Aan het linker touwtje.

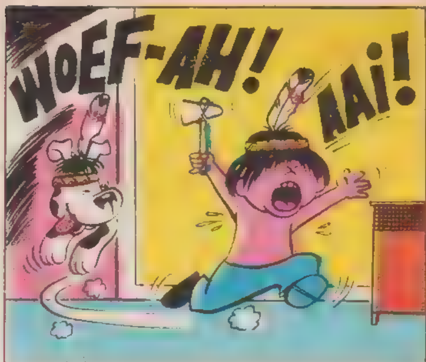
Vang de bal!

Leg twee plankjes kruiselings over elkaar. Op het ene uiteinde van het bovenste plankje leg je een balletje. Daarna druk je met je voet op 't andere uiteinde en... FLOEPS, daar gaat de bal. Probeer 'm snel op te vangen. 't Is niet zo makkelijk als het LIJKT, hoor!

De BOVENSTE en de ONDERSTE tekening verschillen op ZES punten van elkaar. WELKE?

Oplossing: de bloem, haar, ogen, de bril van de slang, franjes aan de mat en de versiering op de pot waar de slang uitkomt.

Bietel LOOPT WEG












Even later...
Nou, GOEIE REIS, hoor! En vergeet niet 'n KAART te sturen als je 'n fijn plekje gevonden hebt!

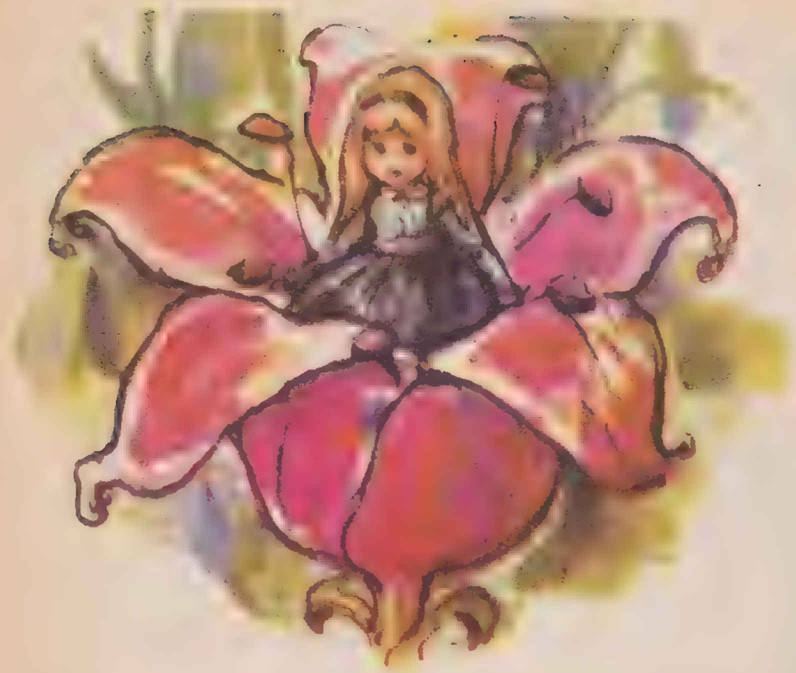

Ik mag lijden dat mama ons NOU al mist!


Tijdens hun 1ste rust...
4 UUR! Om deze tijd krijgen we thuis altijd LIMONADE en KOEKJES!
BANG! BANG! BANG! BANG!


Ik ben benieuwd wat mama doet met de koekjes die ze gisteren gekocht heeft!


Ze kan ze nooit allemaal ALLEEN op... en het zou een RAMP zijn als ze ze weggooit...


LOPEN! Blijf aan KOEKJES denken, dan zijn we misschien nog op tijd!
EINDE!



DUIMELIJNTJE

Er was eens een vrouw, die heel erg graag een kindje wilde hebben. Op een dag deed zij een graankorreltje, dat ze van een heks had gekregen, in een bloempot en terstond kwam er een prachtige bloem uit. Toen de bloem haar blaadjes open vouwde zat er in haar hart een meisje... zó klein, dat men haar DUIMELIJNTJE noemde.

Een kikker nam het meisje mee, omdat hij haar als vrouw voor zijn zoon wilde.

Maar toen hij haar zolang op een blad van een waterlelie zette, knabbelden de visjes de stengel door, omdat ze zo'n medelijden met DUIMELIJNTJE hadden.



Een prachtige witte vlinder trok Duimelijntje voort op het waterlelie-blad. Met haar haarlint hield zij hem stevig vast.

Toen vloog er opeens een meikever voorbij, die Duimelijntje meenam. Maar de andere kevers vonden haar helemaal niet mooi en daarom lieten ze haar maar weer gaan.



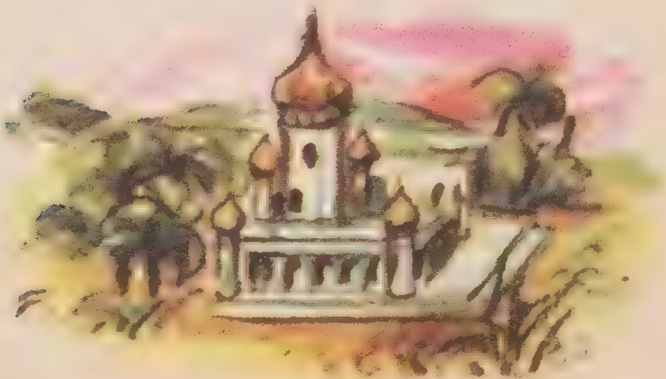
De hele zomer woonde Duimelijntje in het bos. Ze had een bedje gemaakt van gras. Maar toen het winter werd, kreeg ze het koud. Een veldmuisje gaf haar te eten en in zijn holletje mocht ze zich warmen.
Hij dacht dat ze met meneer Mol zou trouwen, die diep in de aarde leefde. Daar vond Duimelijntje een zwaluw, die bijna dood gevroren was van de kou. Het meisje verzorgde hem de hele winter lang.







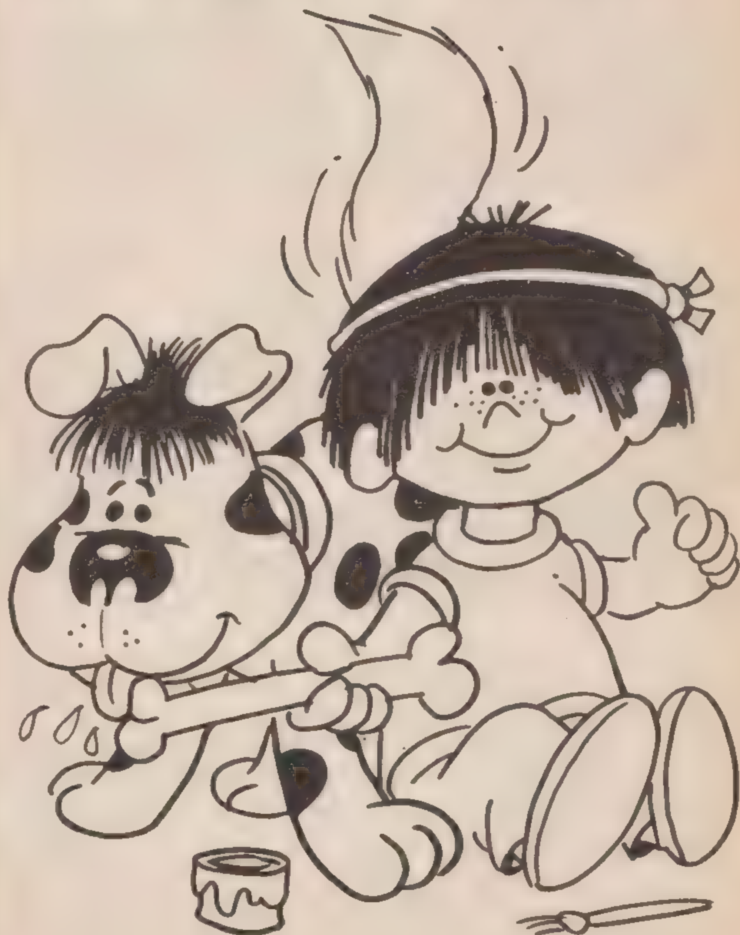
Toen het lente werd, was de zwaluw weer helemaal beter. Duimelijntje mocht op zijn rug mee vliegen naar warme landen, waar citroenen aan de bomen groeiden.
Ze vlogen over steden met hele mooie huizen en wuivende palmbomen. De zwaluw zette haar af op een bloembed in de tuin van een prachtig marmeren kasteel





En daar – midden in de bloem – zat een kleine prins, die ook niet groter dan een duim was. Hij droeg een kroon op zijn hoofd en had zachtroze vleugeltjes.
Hij zette zijn kroon op het hoofd van Duimelijntje en vroeg of ze zijn vrouw wilde worden. Dat wilde Duimelijntje wel en zij kreeg ook een paar vleugels.
Daarna vloog de zwaluw terug naar de man die dit sprookje schreef en vertelde hem àlles!

KLEURPLAAT



Bietel helpt César









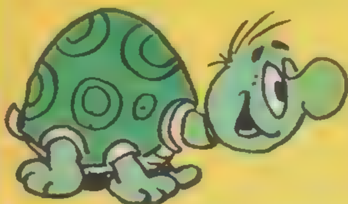


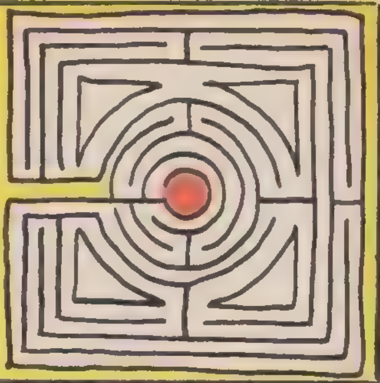

KOM DAN! ...Die kans laat je je neus toch niet voorbijgaan?
GRR!
FIDO
FIDO


AHA, ik begin het te begrijpen!
Je HAALT me al in, Fido!
KRAK! GRR!
FIDO


Als je MIJ dan niet krijgen kunt, neem IK je BOTTEN wel!
SNIF!
SLURP!
EINDE!

Hoe komt deze schildpad bij de rode stip in het midden van de doolhof...?





Bal aan een touwtje

Bind een bal aan een touwtje en maak het andere eind van het touw aan je been vast. Geef de bal daarna een zetje, zodat hij om je been gaat draaien. Nu is het de bedoeling om de bal zo LANG mogelijk draaiende te houden. Vergeet dus niet elke keer op tijd je ANDERE been op te tillen! ! !


Trek een lijn

Bietel in de val







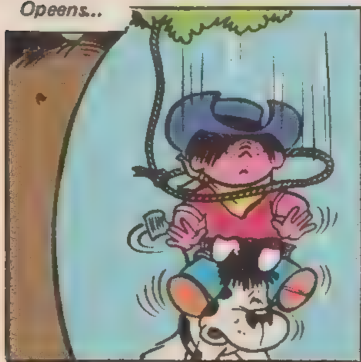


Maar— als Bietel en César op de plek komen, waar de VEREN staan...





Opeens...





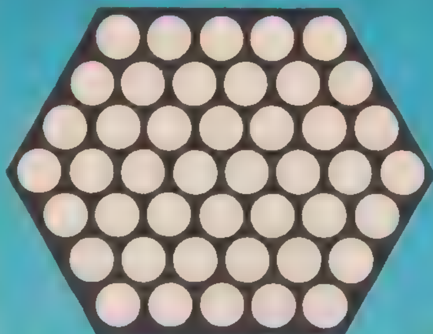




De weg naar de kaas

Manfred Muis heeft erge honger! Wil jij hem even de weg wijzen naar die lekkere homp kaas?





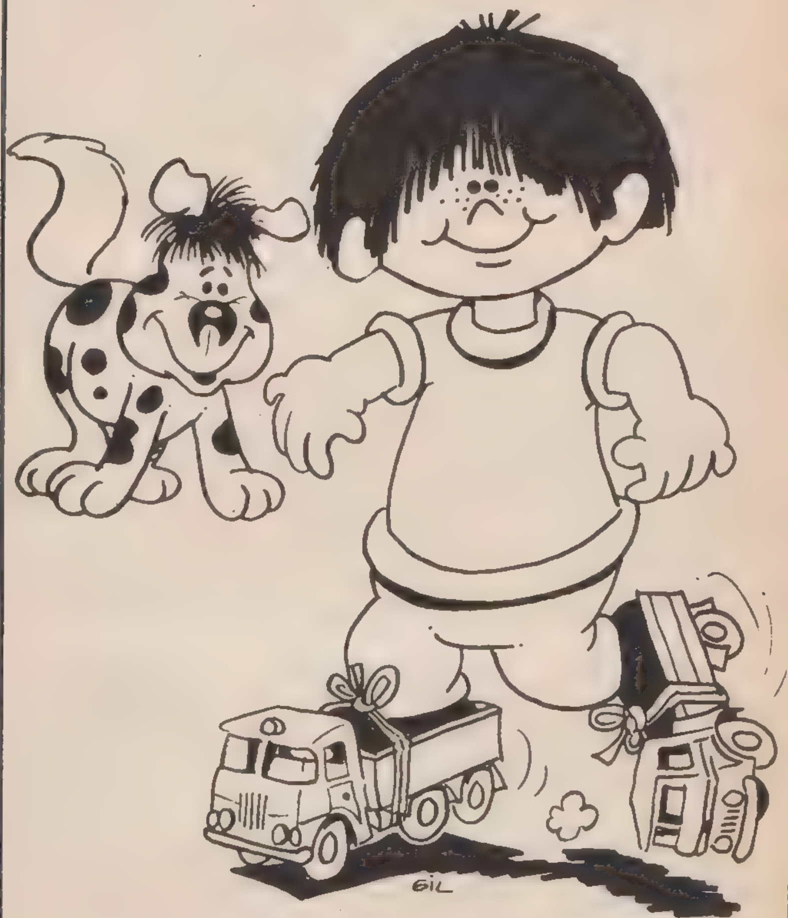
Als je lang naar deze tekening kijkt, zul je merken dat er plotseling grijze stippen in de witte cirkels verschijnen!

Uit welke VIJF DIEREN is dit rare beest samengesteld...?

Antwoord: giraf, kameel, olifant, zeehond, paard.

KLEURPLAAT




GIL

BOB HEINZ:

Bietel in het park

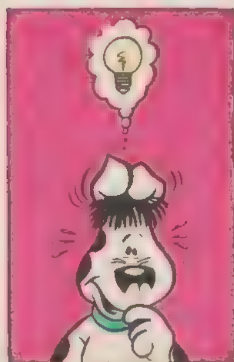


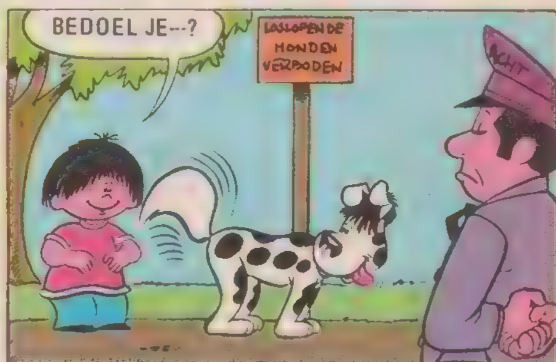


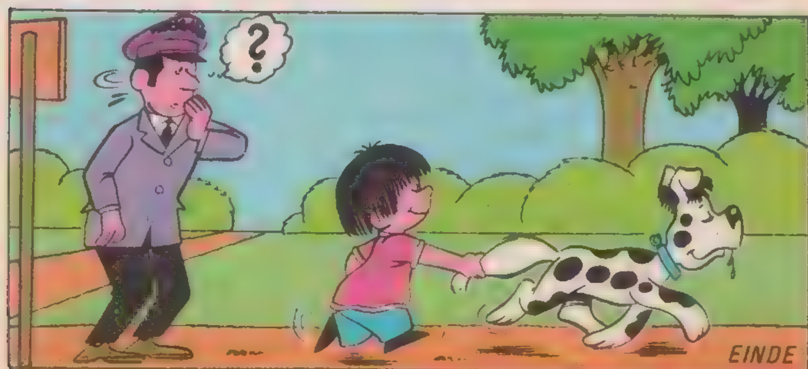



LOSLOPENDE
HONDEN
VERBODEN
Kun je niet LEZEN?
PARKWACHT


Wat moet ik NOU?
Ik heb geen RIEM bij me...

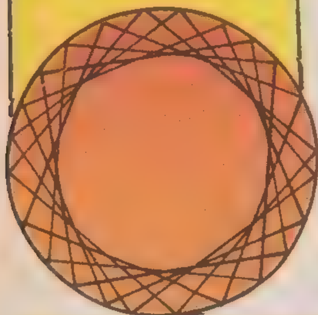



BEDOEL JE---?
LOSLOPENDE
HONDEN
VERBODEN


?
EINDE

Hoeveel vierkantjes staan er in deze cirkel?

Antwoord: zes vierkantjes.





Als je snel je ogen dicht doet, het een na het ander, dan lijkt het net of dit konijntje naar voren en naar achteren springt!



MUNT-TRUUK



Vraag aan je vriendjes of zij de twee munten net zo tussen hun vingers kunnen houden, als het mannetje in de tekening! Waarschijnlijk kunnen ze dat NIET! ! !
Maar jij wel... als je tenminste achter de twee muntstukjes een lucifertje doet! Niet verklappen, hoor!

BLIK-LOPEN

Vraag aan je moeder twee lege blikken. Zet ze op hun kop en maak er dan aan weerszijden een gat in, zoals op de tekening staat aangegeven. Haal er daarna een touwtje doorheen en maak het vast. Nu kun je met de blikken onder je voeten lopen. Hou het touw goed vast en trek het bij elke pas omhoog. Je kunt er met je vriendjes zelfs een wedstrijdje mee houden.



NOTEDOP EN DE EENDJES



Hallo, allemaal!
Ik ben Notedop en ik
beleef altijd alle moge-
lijke AVON-
TUREN!

Kom, dan gaan we met NOTEDOP mee op avontuur!

Dag, moeder eend? Waarom huil je?

Ik ben één van mijn kinderen kwijt! Ik kan hem NERGENS vinden! Ik ben zo bang dat een adelaar hem meegenomen heeft! !

Dat is SLECHT nieuws! Maar laten we er het beste maar van hopen!

Ik zal je wel helpen! Ik ken de omgeving hier op m'n ZEILTJE, zie je!

Ja, dat heb ik GEHOORD! Alvast heel hartelijk bedankt, hoor Notedop!

Even flink vaart zetten! Eerst maar eens gaan kijken onder alle bruggen en bij de eilandjes!

HOEHOE.... eendje! Geef antwoord als je me hoort!

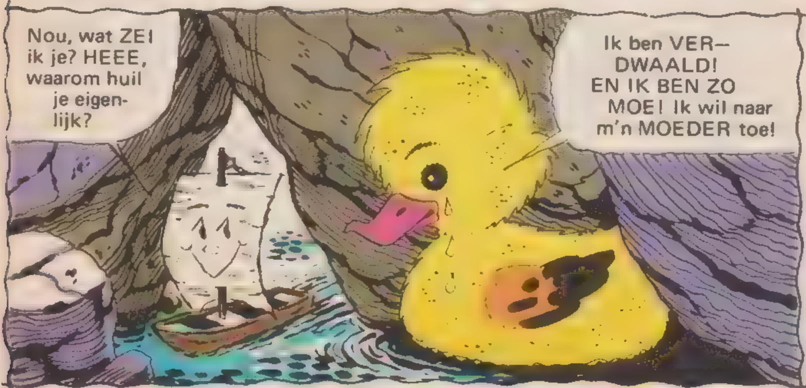
Het lijkt wel alsof ik aan het verstoppertje spelen ben! Nee, hier zit-ie OOK niet! Laat ik maar weer verder-gaan...







Ik denk dat het dat eendje is...! Ja, Notedop kan ERG goed zoeken!



Méér niet?
Nou, weet je wat? We gebruiken met ons tweetjes mijn ZEIL! Ik zal de weg wel wijzen!

WAT? ? ?
Hoe kunnen we nou met zijn tweetjes met JOUW zeil varen? Dat kan toch niet!

DUIK maar, dan zul je het zien...

JA... KOM MAAR OMHOOG! ! !

Ja, dat heb ik je toch gezegd! Op deze manier zijn we zó bij je moeder thuis!

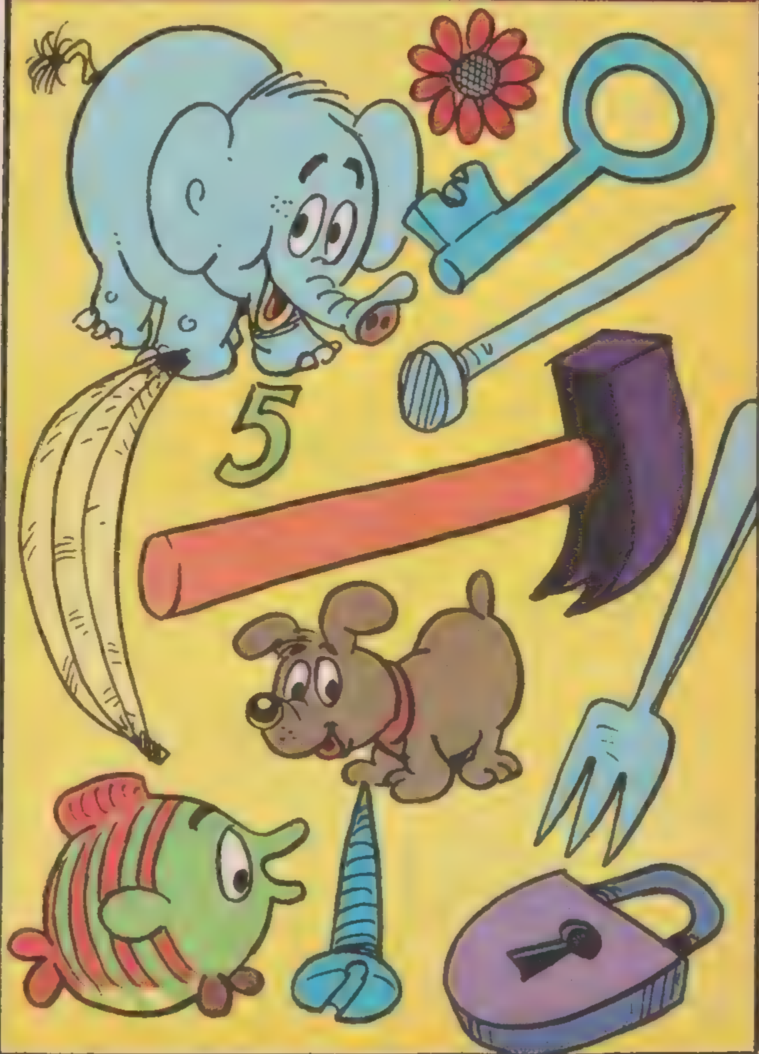
HA-HA, wat leuk! Door jouw zeil word ik voortgedreven en jij lift op MIJN rug mee. Wat een goed idee!



WASKNIJPER-PRET

Tien steentjes of knikkers heb je voor dit spelletje nodig, een wasknijper en een doosje.
Probeer met de wasknijper de steentjes of knikkers één voor één op te rapen en doe ze in het doosje. Degene, die daarmee het eerste klaar is, is natuurlijk de WINNAAR! ! !

Kijk gedurende één minuut naar dit plaatje! Doe dan 't boek dicht en probeer de voorwerpen op te noemen, die je je nog herinnert! !



Bietel

Een goed idee





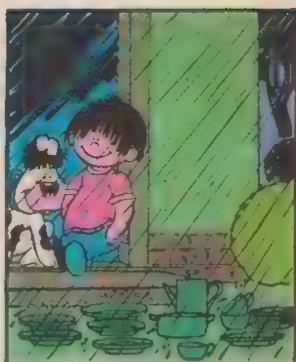


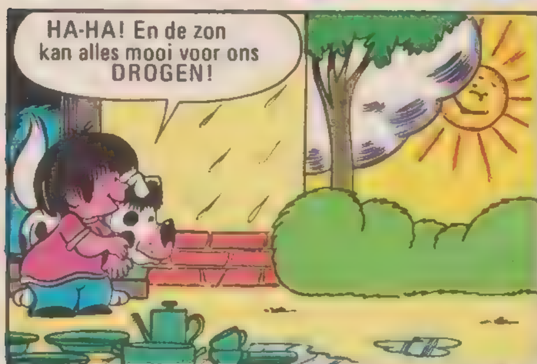




Maar dan krijgt Bietel een IDEE! Hij rent naar buiten met de afwas...











KLEURPLAAT

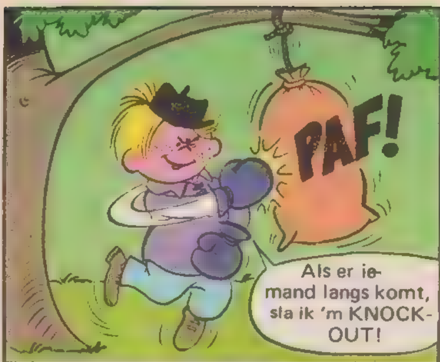



GIL

BOB HEINZ

Bietel

DE BOKSER





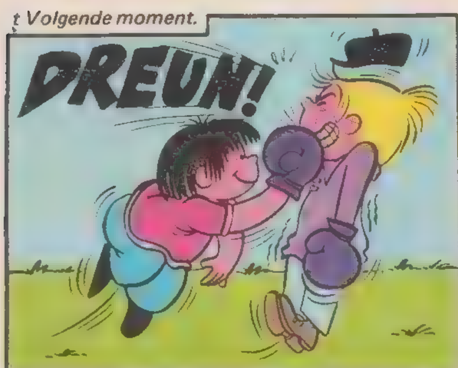


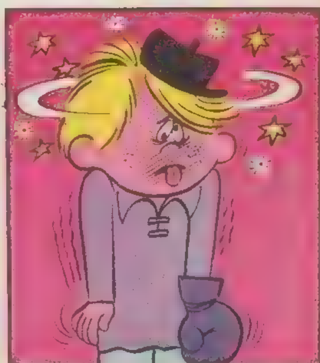





SLA MAAR... zo HARD als je kunt!


Even die hand-schoen aantrekken...


't Volgende moment.
DREUN!




Niet SLECHT, hè?


'n Klein steentje in de handschoen doet WON-DEREN!
EINDE!

Bietel

ZO VADER... ZO ZOON







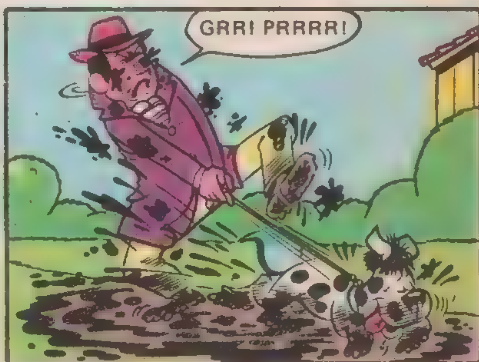





HO-HO! Ik ben 'n oude man... geen sneltrein!


Hé, ik moet er ook door! !


NEE! Niet DAARIN, César!

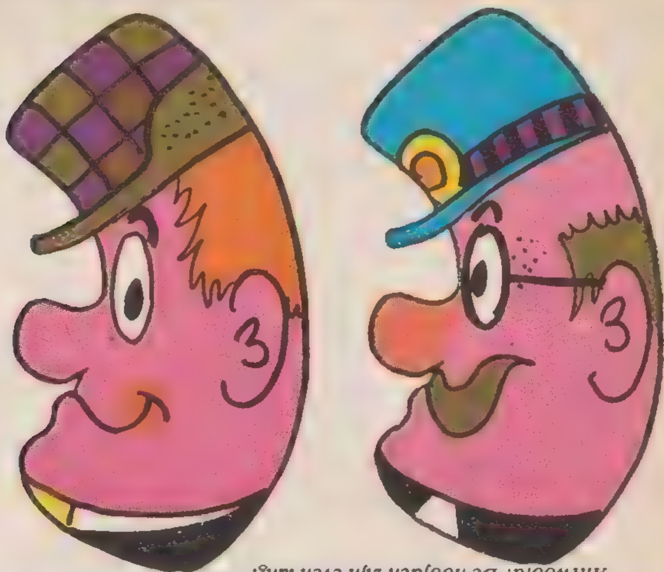

GRR! PRRRR!


NU IS HET GENOEG!


Ohho, wat heb jij met César gedaan?
Je bedoelt: wat heeft César met MIJ gedaan!
HO-HO! HA-HA!
Einde.


Als je een lijntje trekt van 1 naar 45 zul je zien
voor wie de ape-vanger zo bang is!

Welk hoofd is langer - - - het linker of het rechter?



Antwoord: De hoofden zijn even lang.

FLESSEN-WEDSTRIJD

Probeer met je neus een fles over de grond voort te duwen en doe wie het eerst aan de andere kant van de kamer is. Als de fles per ongeluk omvalt, moet je van voren af aan beginnen.



KOKO het jungle-aapje

Samson heeft een leeuw geleerd hoe hij een stok moet vangen en terugbrengen...

GOED ZO! Je bent een hele KNAPPE leeuw, hoor!

Dag, Samson! Wat doe jij met die STOK? ?

Die gooi ik weg en dan haalt de leeuw 'm weer voor me op!

Dat is heel erg moeilijk, hoor!

Ach, welnee! Hier.... ruik maar 's goed aan je stok...

Je gooit 'm veel VER!
AUW!!
AUWW! Mijn kop! Die vervelende KOKO!
Waarom gaat die stok dan ook juist DIE kant op? Hij heeft die neushoorn geraakt!



Gelukkig voor Koko is Lang-nek, de giraf, vlak bij...

HALLO! Je vindt 't toch wel goed dat ik je NEK even leen, hè?

Wat heb je dan nou weer gedaan, Koko?

BAH!

Ik vind dat je 't weer GOED moet ma-ken, Koko! 't Is DOM om vijanden te hebben!

't Spijt me echt! Ben je nou niet bóós meer?

Uhh--- als je belooft zoiets NOOIT meer te doen, Koko!


Hè, hè! Dat is gelukkig goed afgelopen! ! ! Ik ga nu maar gauw terug naar SAMSON!


Hé... een GESTREEPTE SLANG! Daar kun je pret mee heb-ben...moet je op-letten!


Met deze MIK heb ik 'm zo te pakken! ! Ha, ha, ha, wat GOED, zeg!


HELPPP!
't Is de STAART van 'n TIJGER!
SLIK!
WAT? ! BEN JIJ HET WEER? IK ZàL JE--


HA... kijk hem lopen!
Ik heb 't vandaag met iedereen aan de stok, geloof ik! En ik krijg zo'n honger van al dat geren en gevlieg!

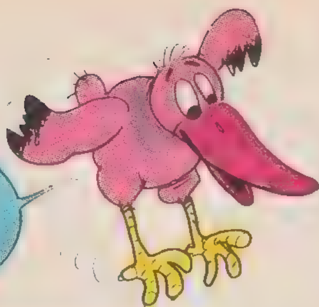

Ik had beter THUIS kunnen blijven! 't Is niks gedaan vandaag, hoor! Hé, die tijger komt me niet eens achterna!

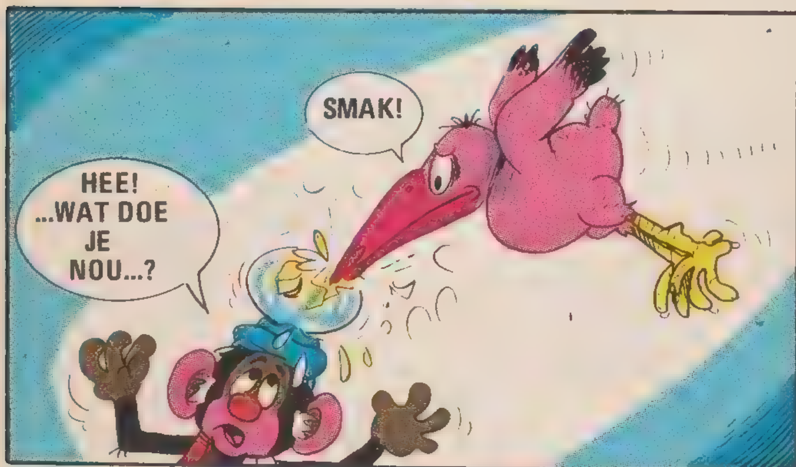
KIJK 'S...Daar liggen maar liefst DRIE struisvogeleieren ...! LEKKER, zeg!

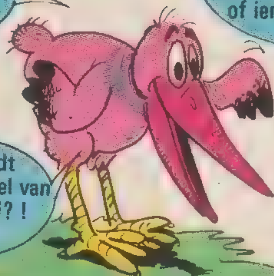
Ik pak stiekem een ei weg als zij even niet kijkt! Neem maar 'n flinke worm, hoor...dan ben je bezig!

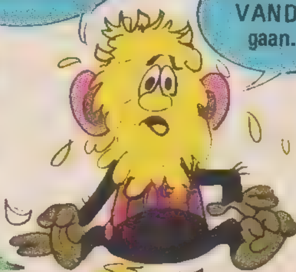
SMAK!

Ha-ha! Van dit ei maak ik een REUZE-OME-LET, waarvan ik de hele week kan eten!


Hé, daar gaat KOKO! Dan heb ik nu mooi de kans om 't 'm BETAALD te zetten!


SMAK!
HEE! ...WAT DOE JE NOU...?
GIL


Dat is nog van die stok, weet je wel!
Je houdt toch zoveel van EIEREN? !


Ik weet 't niet meer, hoor. Of IK ben gek, of iemand anders!
Ik kan er maar 't beste VANDOOR gaan...

TOT ZIENS!

KLEURPLAAT



BOB HEINZ:

Bietel

ZELF-VERDEDIGING



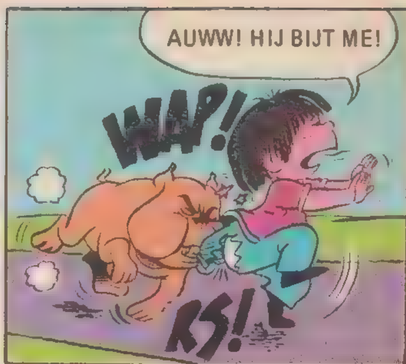


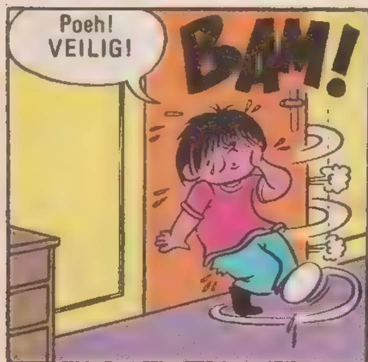







Tjéé, moet je die hond horen GROMMEN!
GRRR!

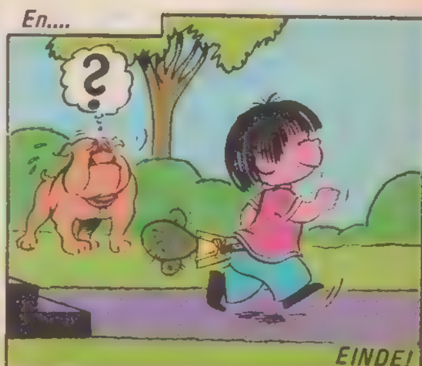

AUWW! HIJ BIJT ME!
WAP!
KS!


Poeh! VEILIG!
BAM!


Eigenlijk zou ik die hond van hiernaast 's flink MORES moeten leren!


Ik ben toch niet bang voor je, hoor! Ik heb zelfs 'n VER-RASSING....!
GR!

En....


?
EINDE!

Bietel

De boemerang









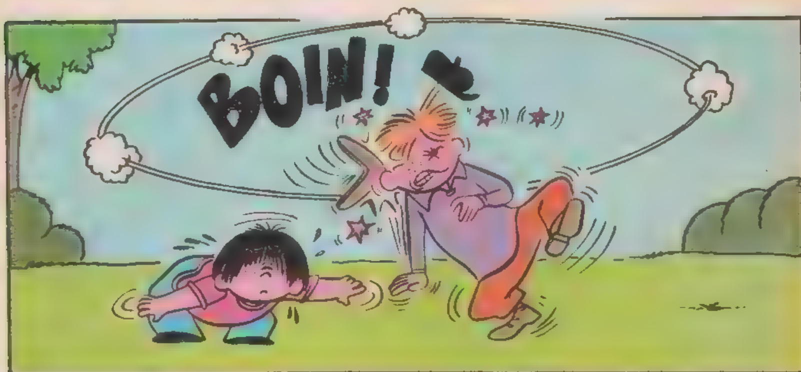


Even later...




Kijk, je houdt dat ding ZO vast, hè...


...En dan geef je er een slinger aan!


BOIN!


...H-Hij komt altijd weer bij je terug!
Dat merk-te ik!


Een leuk ding, maar je moet 'm alleen niet ZELF weggooien!
Einde.

Bietel

HAHAHA!

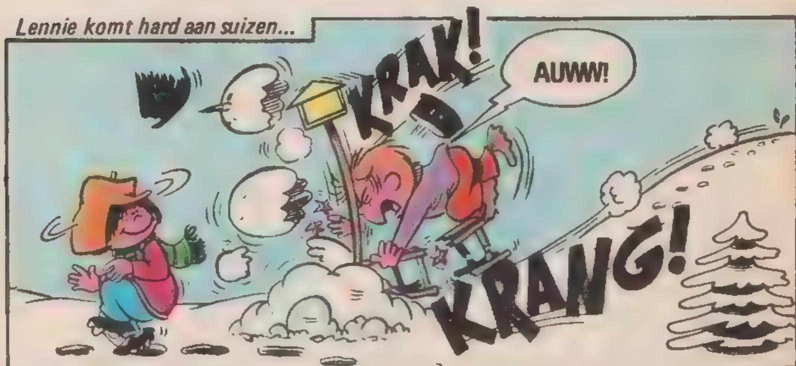


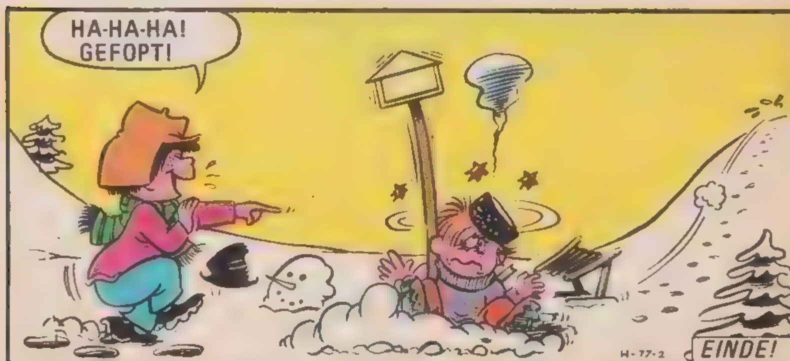







Even later...
Hè, hè, hij is klaar! Tjonge, wat zal Lennie straks op zijn neus kijken!
HOERA! Die stomme Bietel heeft alweer een sneeuwpop gemaakt!


Lennie komt hard aan suizen...
KRAK!
AUWW!
KRANG!


HA-HA-HA! GEFOPT!
EINDE!

Snuffel gaat piknikken



Snuffel heeft 'n mandje met allemaal lekkere dingetjes klaar gemaakt. Ze gaat piknikken met Beertje. Bovenop het mandje ligt een rood-geruite doek.
Als we alles opgegeten hebben, pluk ik wat bloemetjes voor mijn moeder en die kan ik dan mooi in het mandje doen, denkt Snuffel.



Ach, wat jammer nou! Er zit geen lucht in de band van haar fietsje. Nu moet ze nog pompen ook!
Maar even later is alles gereed en fietst ze vrolijk wuivend weg.
— Niet te lang weg blijven, hoor! zegt moeder. En dat beloofde Snuffel.



Beertje zit al te wachten. Snel pakt Snuffel haar mandje uit. De rood-geruite doek legt ze op de grond als tafellaken, dat staat leuk.
Nou, Beertje laat het zich allemaal goed smaken.



Na het eten spelen ze verstoppertje! Snuffel moet daarbij wel haar hoed afdoen, want anders ziet Beertje haar veel te snel. Oh, er zijn plaatsen genoeg om je te verstoppen.



Voordat ze naar huis teruggaan, plukt Snuffel een bosje bloemen voor haar moeder.
Rode, roze, blauwe en gele bloemetjes. Als ze klaar is, heeft ze een prachtig boeket bij elkaar.



Snuffel wuift Beertje goedendag en daar gaat ze. Moeder staat thuis al op haar te wachten. En oh! wat is ze blij als Snuffel uit haar mandje dat mooie boeket bloemen te voorschijn haalt!

Bietel laat zich niet kisten







Op dat moment komt Peter langs...

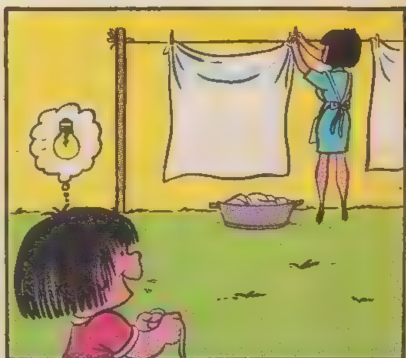


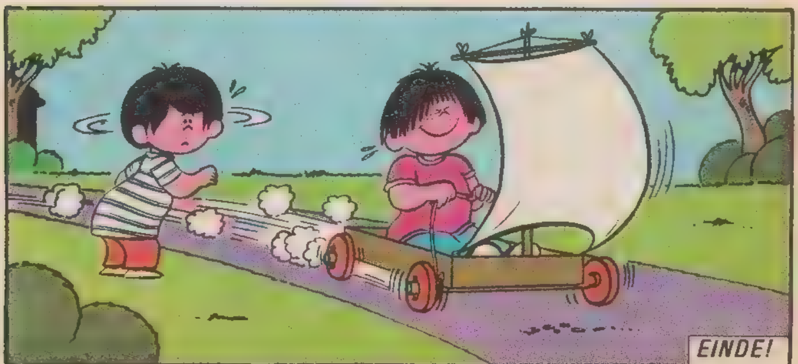



HA—AHA—HA! Echt BIETEL weer, hoor! Hij maakt 'n kar, die 't niet eens doet! SUFFERD!


Je doet 't ZELF maar!


Hij met zijn SUFFERD! Ik zal hem LEREN---



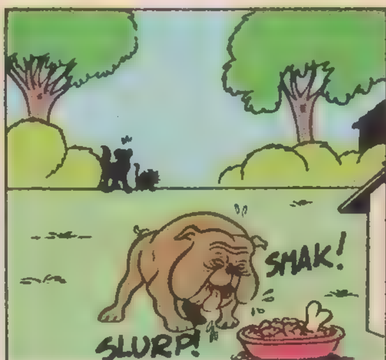

EINDE!

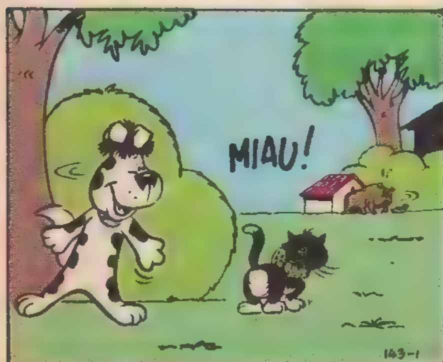
Bietel

SAMEN-WERKING

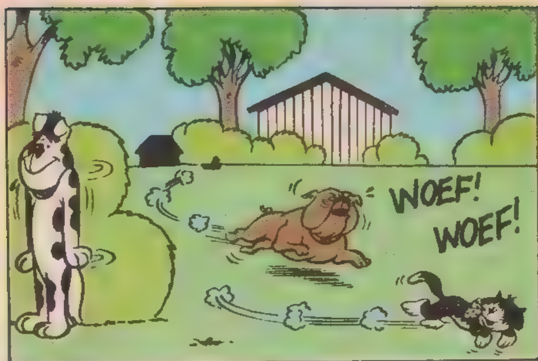











WOEF!
WOEF!


HOERA! De kust is vrij!


VERHIP! Pluto zit Cleopatra achterna...
GRRRR!


En JIJ staat hier maar rustig te smikkelen! Zou je Cleo niet gaan helpen, slokop! !

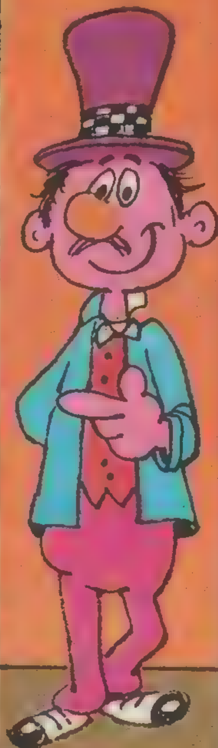

Hé, nou begrijp ik 't opeens! Cleo helpt JOU! Dat is pas 'n VRIEND!
HE-HE...!


Terwijl jij Pluto's bak leeg eet, heeft zij 'n hoge boom opgezocht!
GRRR!
EINDE!

Hoeveel "poten" heeft dit voorwerp?



Antwoord: zowel twee als drie.



In deze tekening zit een oude vrouw verborgen. Draai de tekening om en probeer haar te vinden.

Antwoord: Draai de bladzijde een kwart slag naar rechts, dan vind je haar rechts van de vierde sport van de ladder.

Hoeveel van deze vijf vliegtuigjes zijn GELIJK—?

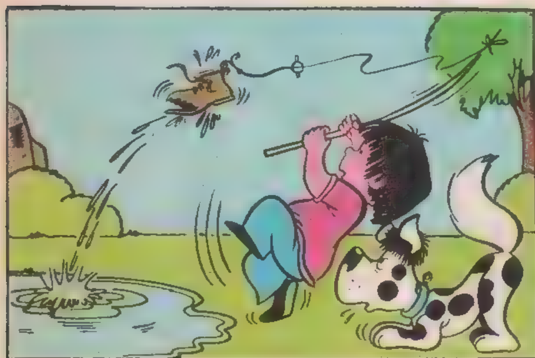


Antwoord: Drie. De bovenste twee verschillen van de andere vliegtuigjes.

Bietel

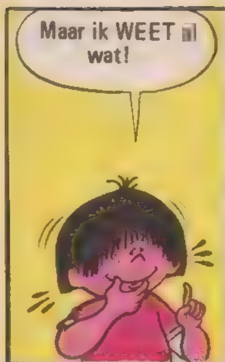
Vissen vangen



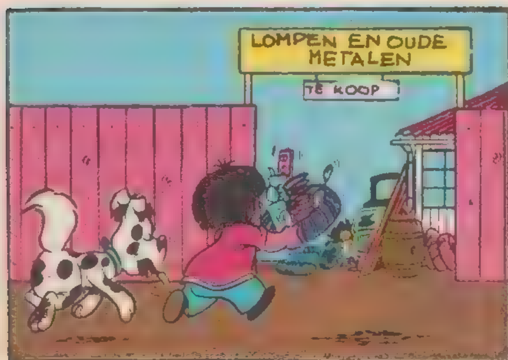




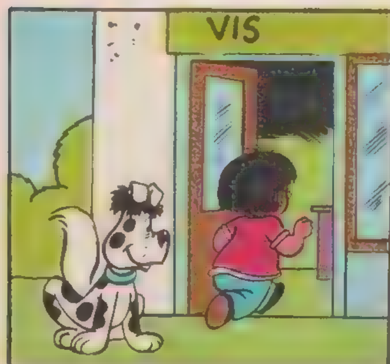



Maar ik WEET al wat!




LOMPEN EN OUDE METALEN
TE KOOP


Dit is wel genoeg...


VIS


Wat kan 't mam schelen hoe we aan die vis zijn GEKO-MEN! ! !
Einde.

Bietel helpt de politie



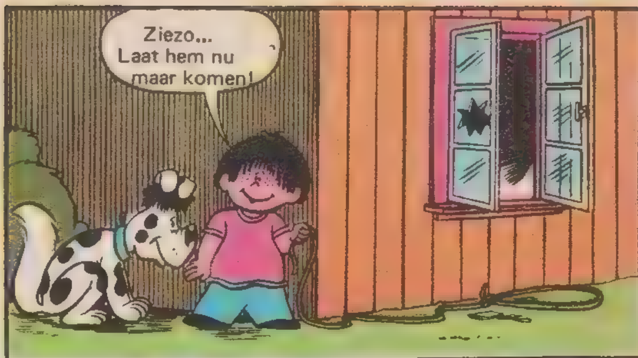


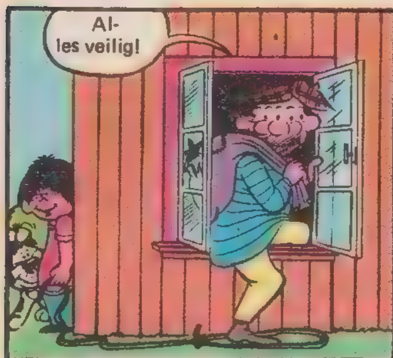


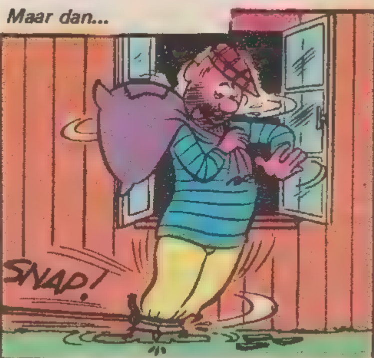


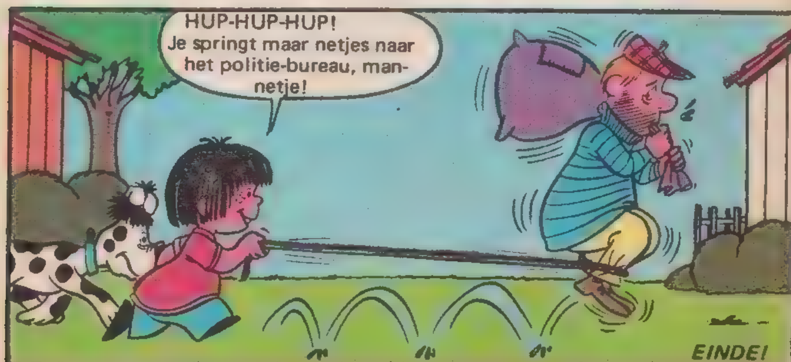


Als Bietel even later weer terug is, legt hij zijn lasso onder het raam... in een grote lus...









Bietel

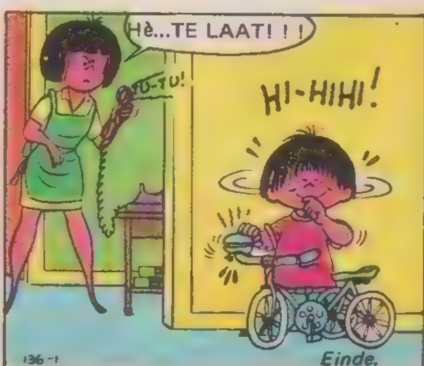
GEFOPT











Wat maak je van een sigaar?



Bietel

PECH!


Nee, nee en nog 's NEE! Je wacht maar netjes totdat we allemaal een stukje krijgen!


'n Héél klein likje maar, mama...

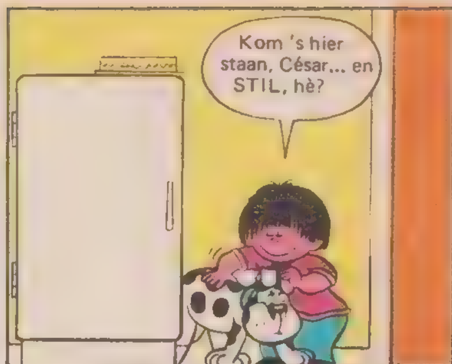

Heb je me gehoord of niet? Ik zei NEE!

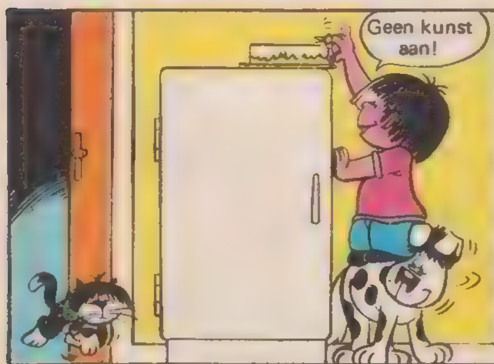

Laat ik het maar zolang op de koelkast zet-ten...

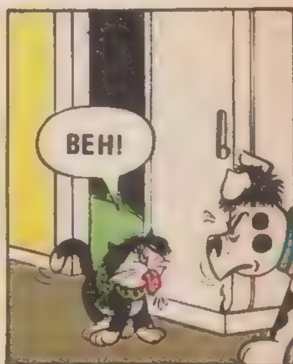

...Dan kun je er ten minste niet bij!
K-106-1


HOE KAN IK DAAR NOU BIJ KOMEN?


Ik WEET 't al! Ja, ik ben niet GEK, hoor!


Kom 's hier staan, César... en STIL, hè?


Geen kunst aan!


BEH!


HELP!
H - 106 - 2


Ja-ja... BOONTJE KOMT OM ZIJN LOONTJE, mannetje!
BOE!
EINDE!

Bietel

DE KIKKERS

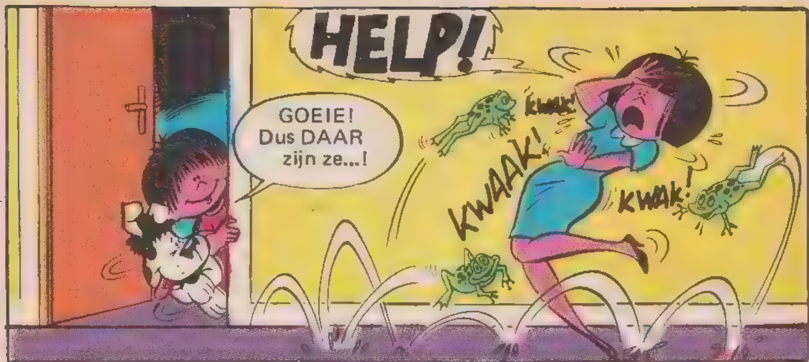











HELP!
GOEIE! Dus DAAR zijn ze...!
KWAK!
KWAAK!
KWAK!

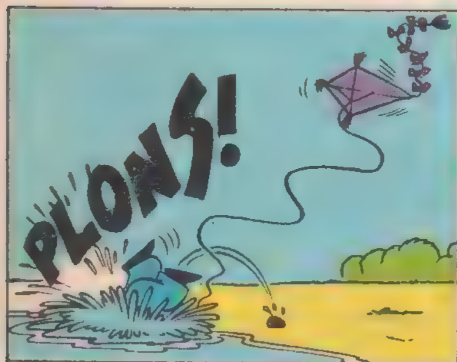

Schreeuw toch niet zo! Je maakt die arme dieren bang!
KWAK!
KWAK!


...Als je die kikkers ooit nog 's in huis brengt...
Hè, mam is echt geen dierenlief-hebster!
EINDE!

Bietel

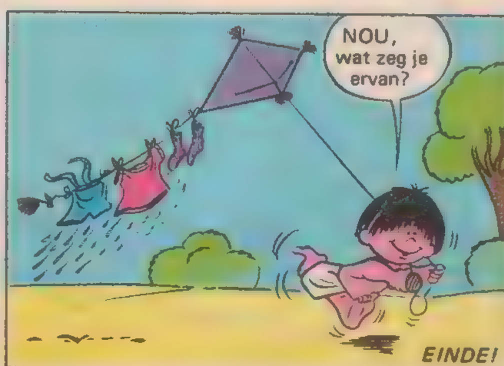
Vliegeren











Al deze leuke tekeningetjes kun je maken van de vorm van een lepel! Probeer het maar eens en bedenk er zelf ook nog een paar bij!



Bietel

DE BRIEF












Bij de brievenbus...
OHHO! HET KAN ER NIET IN! !
POST


En zo kan het ook niet!
POST


En mama zei dat het DRINGEND was!

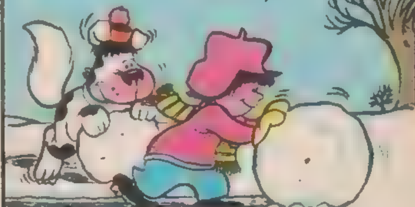

Niks aan te doen... dan moet-ie maar wat KLEINER! !
RITS!


Zo gaat het WEL!
POST


Ik weet ook overal raad op, hè?
POST
Einde.

Bietel

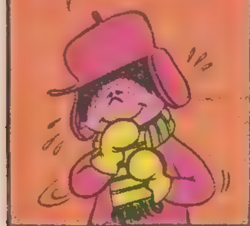
DE SNEEUWPOP

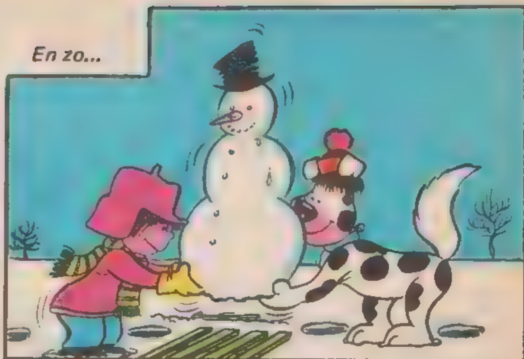


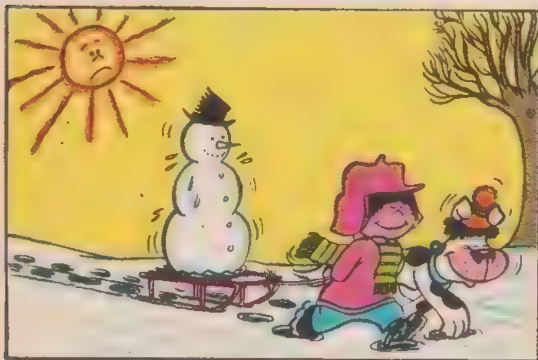







Maar ik weet wel een maniertje om hem GOED te houden, hoor!


En zo...




Later...
NEE! ! !
Dat kan niet WAAR zijn!


Tjeetje, mam... dat is de enige manier om 'm niet te laten smèlten! !
Einde.

KLEURPLAAT




GIL

BoB Heinz:

Bietel

TANDPIJN

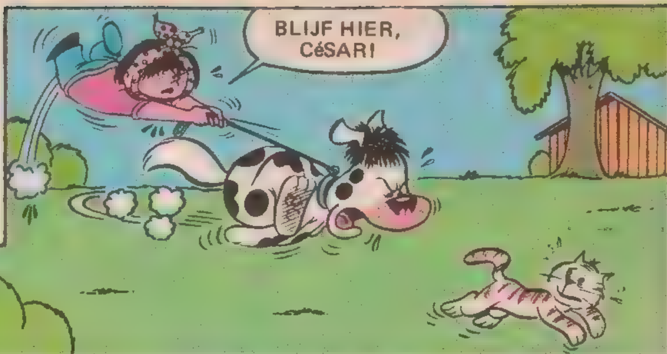


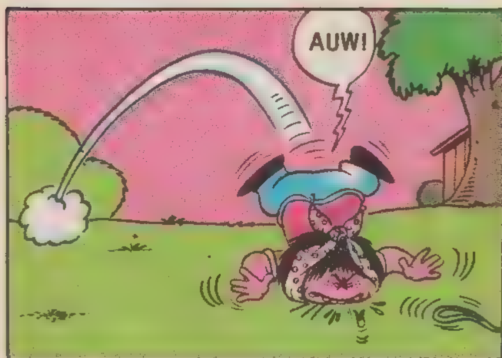









Dat dènkt Bietel tenminste...Want als er even later weer 'n kat langskomt..
BLIJF HIER, CéSAR!


AUW!


HE, die tand die zo'n pijn deed is ERUIT!


Dat heb ik aan César te danken! Maar toch wilde ik dat die katten weg-bleven!


Later...
Zolang hij niets ziet, kan hij ook niks achterna gaan... en de rest van mijn gebit is nou tenminste veilig!
EINDE!

Bietel als spook







Even later...






HELP!
EEN SPOOK!
BOEH!


HELP!
Het is gelukt!


't Is eigenlijk niet aardig om mam zo te laten schrik-ken--
H-79-2


--Maar het doel heiligt de middelen, nietwaar?
Einde!

Bietel

IN DE WAS









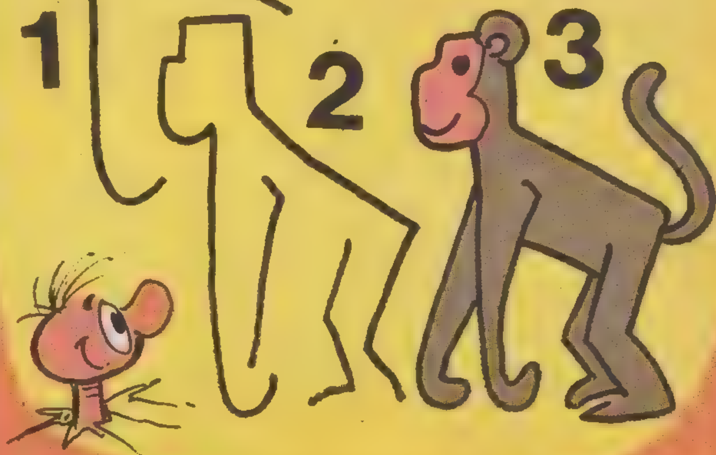


Hoe leer ik tekenen?

1

2

3





Bietel

GERED












Ik moet er toch iets op zien te bedenken...


IK WEET AL WAT!

Later...




Het is KLAAR, hoor Cleo!

En....


Ziezo... nu kan je tenminste NIKS gebeuren!
EINDE!

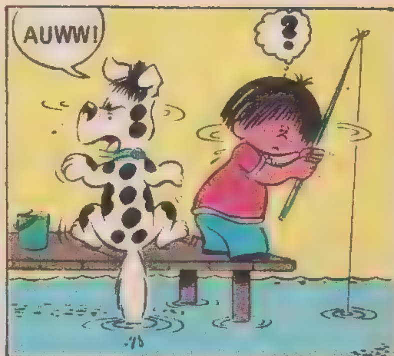
Bob Heinz:

Bietel

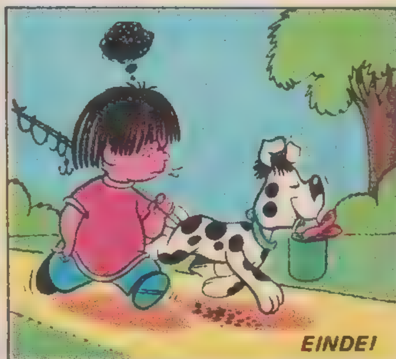
Goede vangst











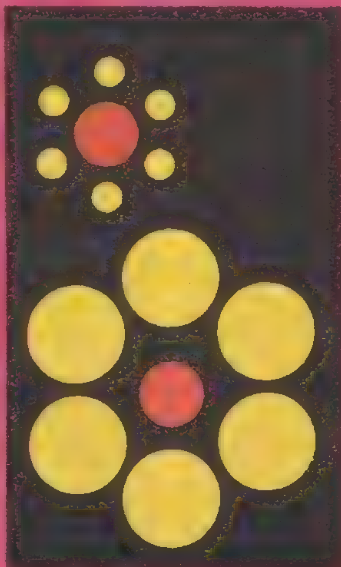


Wat stelt deze tekening voor...?

Antwoord: 'n meisje dat touwtje springt!

Welke rode stip is het GROOTST?

Antwoord: Alle rode stippen zijn even groot.



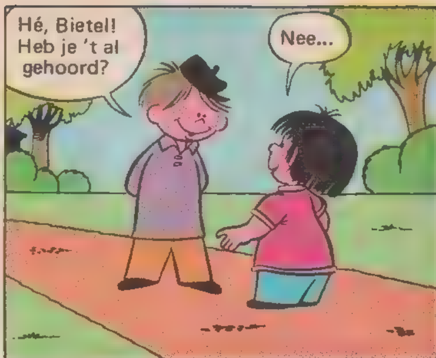
MINI-DOOLHOF





Bietel

Wie het laatst lacht..












Ik zal 'm 'n lesje leren, dat-ie van z'n leven niet vergeet!


Dan ziet Bietel iets...
Hmm... honing is lekker! Proberen maar...


SMAK! Maar hoe krijg ik er wat honing uit?


Die bijen kunnen steken als ik weet niet wat!


Ze moeten op de een of andere manier hier weg...


...Maar HOE fiks ik dat?


Hé, daar komt Lennie! Misschien weet hij wat!


Nee, ik vraag het hem toch maar niet! Maar—


...----Ik heb een ideetje! Mis-schien trapt hij erin!


Jij wilt zeker honing pikken, hè?
Heb ik al gedaan!


Je had de klomp honing moeten zien, die ik eruit haalde!
WAT? Is 't ècht, Bietel?


Maar ste-ken die bijen dan niet!


Zie ik daar naar uit dan...?
N-Nee—


Dat moet ik ook proberen...
Ja, doe dat!
147-3



De bijen steken Lennie waar ze maar kunnen...









VERGEET VOORAL NIET
DE NIEUWE
BIETEL CLASSICS
TE KOPEN. ELKE
MAAND EEN NIEUWE... MET M'N
EIGEN BIETELKLUB!
GROETJES.
BIETEL

Bietel

POCKET

SPELLETJES
VERHALEN
KLEURPLATEN



CLASSICS
LEKTUUR